# 「大戦略IIデータコレクション」マニュアル

SystemSoft

## 1．製品の構成

「大戦略IIデータコレクション」には以下のものが含まれます。

| | |
|---|---|
| ・大戦略IIデータコレクション　システムディスケット | 1枚 |
| ・大戦略IIデータコレクション　製品マニュアル | 1冊 |
| ・アンケートはがき | 1枚 |
| ・ソフトウェア保証書 | 1枚 |

## 2．動作環境

「大戦略IIデータコレクション」は以下の環境で動作します。

### ■ソフトウェア

「大戦略II」および「大戦略IIエディタセット」が必要です。「大戦略II」は必ず「大戦略IIエディタセット」のリライトプログラムでリライトしたものを使用してください。詳しくは「大戦略IIエディタセット」のマニュアルをご覧ください。

### ■本体

・PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
・PC-98XL（ノーマルモード）
※384KB以上のRAMが必要です。
※2ドライブ必要です。
※PC-9801/Eでは漢字ROMが必要です。

### ■ディスプレイ

専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。

## 3．起動方法

(1)　ディスプレイなど周辺装置の電源を入れた後、本体の電源を入れます。
(2)　「大戦略IIデータコレクション」のディスケットをディスクドライブ1に入れます。
（ディスケットを入れた後で電源を入れますと、中のディスケットを傷めることがあります。注意してください。）
(3)　しばらくすると画面に次のような表示が出ます。
※もし次のような画面が表示されない場合はリセットスイッチを押してください。

☆大戦略IIデータコレクション☆

データディスケットを作成（フォーマット）する
ユニットとマップデータをコピーする
終了

## 4．データディスケットの作成

「大戦略IIデータコレクション」のデータを「大戦略II」で遊ぶためにはあらかじめそれ専用のデータディスケットを作成する必要があります。

(1) 「大戦略IIデータコレクション」を起動します。
(2) ドライブ2に新しいディスケットをいれます。
(3) 「データディスケットを作成（フォーマット）する」をカーソルキーで指定し、リターンキーを押します。
(4) フォーマットするドライブの番号を聞いてきますので、正しい番号をカーソルキーで指定し、リターンキーを押します。
(5) 1M／640K両用ドライブの場合はどちらでフォーマットするか聞いてきますから、どちらかをカーソルキーで指定し、リターンキーを押します。
(6) 最後に実行か中止かを聞いてきますから、よければ「実行」をカーソルキーで指定し、リターンキーを押します。
(7) フォーマットが実行され、データディスケットが作成されます。

※データディスケットのフォーマットは「大戦略II」「大戦略IIエディタセット」で作成したものと共通です。
※「大戦略IIデータコレクション」には7つのユニットデータが収録されていますので、一般的には最低7枚のデータディスケットが必要となります。詳細は次の「データディスケットへのコピー」をご覧ください。

## 5．データディスケットへのコピー

「大戦略IIデータコレクション」では「大戦略II」と違った形式でデータを持っているため、そのままではデータを読むことはできません。「大戦略II」で遊ぶためには添付のプログラムで「データコレクション」内の遊びたいデータを、「大戦略II」用のデータ

ディスケットに移すことが必要です。また、データディスケットはユニットデータ毎に最低1枚必要です。

(1) 「大戦略IIデータコレクション」を起動します。
(2) ドライブ2にデータディスケットを入れます。
(3) メニューの中から「ユニットとマップデータをコピーする」をカーソルキーで選択します。
(4) ユニットデータの一覧が表示されるので、コピーしたいユニットデータをカーソルキーで指定し、リターンキーを押します。
(5) データディスケットの入っているドライブ番号を聞いてきますから、カーソルキーで指定してリターンキーを押します。
(6) コメントが表示され、実行か中止かを確認してきますから、よければカーソルキーで実行を指定し、リターンキーを押します。中止したい場合は「中止」を選択してください。
(7) ユニットデータとそのユニットデータ専用のマップが一緒にデータディスケットにコピーされます。

※もし、データをコピーするデータディスケット内に、すでにデータが存在していた場合は、「ディスケットにデータが存在します」というメッセージと共にコピーを強行するかどうかを聞いてきます。コピーが行なわれると以前入っていたデータはすべて失われてしまいますので注意してください。
※「大戦略IIデータコレクション」ではマップデータだけをデータディスケットに移すことはできません。

## 6. プログラムの終了

このプログラムを終了させたいときには、カーソルキーで「終了」を指定し、リターンキーを押してください。

## 7. 収録データの注意点

収録されているユニットとマップについていくつか注意する点を上げます。

・収録されてるユニットおよびマップデータは、雑誌「ログイン」誌上で公募したものの中からシステムソフトが独自に選択したものです。商品化にあたって「ログイン」

誌上で入選した作品およびデータと一部異なる場合があります。

・収録されているユニット専用のマップに、すべての種類のユニットが登場するわけではありません。それらのユニットは自分で他のマップに登場させてみたり、生産タイプを変えてみたりして遊んでください。

・マップの中には、配置されているのに生産できないユニットがあります。これはエディタでそのように設定しているもので、製品の不具合ではありませんので、ご注意ください。

・マップのバランスは基本的に初級モード（ユニット配置済）のPLAYER側を人間が担当することを前提に設定しています。

・「祖師谷ウォーズ」と「犬戦略II」に収録されているマップには初級モードでもユニットが配置されていません。

## 8．収録データの解説

### 8－1．DAVAI

（ユニットデータ識別名：DAVAI　制作：埼玉県　浅井健吾）

**【ユニットの解説】**

「DAVAI」は惑星DAVAIにおける地球連合軍とウィル軍の戦闘という想定で作られた未来兵器のユニットで、そのユニットで遊ぶマップも、時代を追って繰り広げられる戦闘という形をとっています。送られてきた設定資料はノートで60ページにもわたる超大作ですが、ここではざっとその背景を紹介してみましょう。

恒星間飛行をなしえた人類は、いくつかの恒星系で人類以外の高度文明と接触、新たな時代が始まりました。しかし、増加する地球の人口はその新天地を宇宙に求めるしかなく、地球の強硬派は他の有人惑星の侵略を主張しました。こうしていくつかの異世界が地球連合軍の手によって侵略され、その鋒先はダ・シンドラ星系の惑星DAVAIにも伸びていきました。

しかし、DAVAIが他の星と違った点は、地球の古代文明と共通するものがそこにあったということでした。ナスカの地上絵、モアイの石像……。新たな植民地の獲得と古代文明の謎を解明するため、兵員にして5億を越える大部隊がこの星に降下していきました。

当然、この星系のウィル・タ・タミル文明は地球連合軍の撤退を勧告しました。彼らにとっては地球連合軍は侵略者であり、さらに惑星DAVAIは彼らが「神の住む星」として崇拝している神聖な惑星だったからです。しかし、地球連合軍は撤退を拒否、こうして地球連合軍とウィル軍の、DAVAIをめぐる戦いが始まりました……。

## 【収録マップ】

1. Nasca lines

赤　ARMYセト（コンピュータ）

黄　24大隊（プレイヤー）

連合軍とウィル軍が初めて激突し、以後3年間に渡って激戦が繰広げられた戦場という設定です。ナスカの地上絵の周りに5つの湖が点在しており、地上絵をはさんで両軍が向い合っています。右側の都市をいかに早く押えるかが勝敗の鍵になるでしょう。

2. Statue of MOAI

緑　ARMYシツン（コンピュータ）

黄　36大隊（プレイヤー）

ナスカラインの戦線が好転し始めたころ、第36支援大隊の指揮官ロード第5中尉はこれ以上の増援は必要ないと判断し、「塩山」と呼ばれる山脈へ自軍を移動、山中のウィル軍に対し攻撃を開始しました。その彼らの前に立ちふさがったのは、あのモアイ像でした。山に囲まれた砂漠が広がる中にそのモアイ像が点在しています。それほど強くはありませんが、間接攻撃できることもあって、うるさい存在になるでしょう。

3. Stonehenge

緑　ARMYユア（コンピュータ）

黄　102大隊（プレイヤー）

ウィル軍の名将、ディ・ビル・ガ・イラの鮮やかなはさみうちが成功し、地球連合軍が大敗した戦いという設定です。そのため、連合軍はかなり苦しい戦いを強いられるでしょう。長期戦を覚悟のマップです。

4. Darkness forest

緑　ARMYユア（コンピュータ）

黄　103大隊（プレイヤー）

ウィル軍本拠地をめぐる最後の大戦がテーマです。平野が広がり、ウィル軍の首都に近づくほど森林が増えてきます。ウィル文明の「神」＝DAVAIに連合軍は苦しめられるでしょう。

## ８－２．戦国の群雄

（ユニット識別名：センゴクノグンユウ　制作：埼玉県　浅井健吾）

**【ユニットの解説】**

その名の通り戦国時代を部隊にしたユニットデータです。戦国時代の有名な武将が８人と、各種の部隊が入っています。同じタイプのユニット（たとえば足軽）でも、国によって強さなどを変えています。マップに登場しないユニットもありますが、ユーザーで舞台となるマップを作って楽しむのもいいでしょう。また、蒙古ユニットは一種のお遊びですが、「北条」ユニットを使って戦わせるのもおもしろいかもしれません。

**【収録マップ】**

１．壮絶／長篠の戦い

青　徳川軍（プレイヤー）
緑　武田軍（コンピュータ）
黄　織田軍（プレイヤー）
同盟　青と黄

鉄砲隊の威力を天下に知らしめた長篠の戦いを再現したマップです。平野に３本の川が流れており、一番下の川沿いに織田・徳川の陣地が武田軍を待ち受けます。武田軍をうまく鉄砲隊の前まで誘き出すことができるでしょうか。

２．決戦／川中島の戦い

青　上杉軍（コンピュータ）
緑　武田軍（プレイヤー）

有名な川中島の戦いです。正面で武田と上杉の主力が向い合っており、武田の別動隊がマップの上方にいます。上杉の足止め部隊を蹴散らし、早く主戦場に到達しなければなりません。

## ８－３．A BRIDGE TOO FAR

（ユニット識別名：WAR1944J.F　制作：島根県　江戸政己）

**【ユニットの解説】**

映画「遠すぎた橋」でも有名な、第２次大戦における連合軍のマーケットガーデン作

戦をテーマにしています。「大戦略IIエディタセット」の第2次大戦ユニットをベースにしながら、この作戦を表現するためにかなり手を加え、追加のユニットなども入れていますので、どのようなマップでも遊べるというような汎用データではありませんが、こういうマニアックなテーマでユニットを作る時の参考にもなるでしょう。

**【収録マップ】**
A BRIDGE TOO FAR
　青　アメリカ軍（プレイヤー）
　赤　イギリス軍（プレイヤー）
　黄　ドイツ軍（コンピュータ）
　同盟　青と赤

「遠すぎた橋」の舞台を再現したマップです。マップ上には4つの橋（実際には5つでしたが）がかかっており、アメリカ軍とイギリス軍の主力はそれらの橋を越えて進軍します。空挺部隊が要所要所に散在しており、主力がやってくるまでドイツ軍をくいとめます。はたして連合軍は空挺部隊が全滅する前に最後の橋、アーンエムまでたどり着くことができるでしょうか。

## 8－4．Super Tank

（ユニット識別名：T.Takahashi　制作：岩手県　高橋朋隆）

**【ユニットの解説】**
巨大な重戦車群を中心に、人型の戦闘兵器、ホバータンクなど、地上兵器の戦闘がメインの未来兵器群です。航空機も多少登場しますが、中心はあくまでも地上軍。巨大戦車同志の激突を楽しんで下さい。

**【収録マップ】**
ファイティングスピリット
　青　ビューラリア（プレイヤー）
　赤　オーガ（コンピュータ）
　緑　アラミス（コンピュータ）
　黄　プレトリア（コンピュータ）

河を境に3つの大陸があり、青と緑、赤と黄がそれぞれ同じ大陸内にあります。圧倒的な兵力を持つ赤の国をいつ倒すかのタイミングが難しいでしょう。

## 8－5．祖師谷ウォーズ

（ユニット識別名：ソシガヤウォーズ　制作：東京都　星野佳彦）

**【ユニットの解説】**

この製品に入っているデータは、雑誌「ログイン」誌上で公募したものの中から選ばれたものですが、冗談ユニットの代表が、この祖師谷ウォーズでしょう。冗談ユニットというのは、単に思いつきだけのものが多いのですが、ユニット間のバランスの点まで気が配られているという点でこの「祖師谷ウォーズ」が選ばれたわけです。個性のある8つの生産タイプの中から気にいったもので遊んでください。

**【収録マップ】**

現代行軍将棋

赤　マークン軍（コンピュータ）
黄　ヨシサン軍（プレイヤー）

軍人将棋の盤をベースにしたマップです。初級モードでもユニットが配置されていませんので、各生産タイプの個性を生かして、自由に生産して戦ってください。

## 8－6．Future Unit

（ユニット識別名：F-UNITver.2　制作：神奈川県　本田剛嗣）

**【ユニットの解説】**

現代兵器の延長上にある兵器体系を想定しています。生産タイプの国名も「大戦略II」と同じで、多くの兵器は名前を見ただけで何の発展型かすぐ分かると思います。いちばん「大戦略II」のイメージで遊べるユニットでしょう。

**【収録マップ】**

BATTLE FOR LADIA

青　アメリカ（プレイヤー）
赤　ソビエト（コンピュータ）
緑　ドイツ（コンピュータ）
黄　日本（コンピュータ）
同盟　緑と黄

5つの大きな大陸が7つの橋で結ばれています。海もかなり広がっているので、艦隊戦も楽しめると思います。ゲームを通じて艦船の運用が勝利を大きく左右するでしょう。

## ８－７．犬戦略II
（ユニット識別名：イヌセンリャク2　制作：ログイン編集部）

**【ユニットの解説】**

雑誌「ログイン」誌上で紹介されたこともあるので御存知の方も多いでしょうが、ログイン編集部で作られたのがこの「犬戦略II」です。ごらんの通りユニットはすべて犬、マップも犬の形をしています。ほとんどだじゃれの域ですが、データは大真面目、グラフィックも凝っており、十分に楽しませてくれるでしょう。

**【収録マップ】**

犬ヶ島合戦

青：アメリカ（コンピュータ）

赤：ソビエト（プレイヤー）

見た目のとおり犬の形をしたマップです。こういう図形型マップにしては非常に素直な設計なので、ユニットの特長さえつかめれば、それほど難しくはないでしょう。

## ご 注 意

(1) このプログラム及びマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。

(2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

(3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

(4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

(5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

☆商品に関する技術的なお問い合せは……
ユーザーサポート専用電話　092－752－5278
月～金　9：00～12：00　13：00～17：00（祝祭日を除く）

昭和63年6月　初版発行



協力：㈱アスキーログイン編集部